
DIBUJANDO HENTAI
5
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO
+ de 18 años
$20.00
prohibida su venta a menores
VANGUARDIA
SÓLO PARA MAYORES DE 18 AÑOS
05
7 509761 102266
Posiciones eróticas
LA AMAZONA
Anatomía
ROSTRO
Clases de color
CABELLO
TOMO 5
EXPRESIONES
PARA MAYORES DE 18 AÑOS


DIBUJANDO HENTAI
APRENDE A DIBUJAR EL ARTE ERÓTICO





Directorio
Revista

Editor Responsable
Juan Antonio
Flores Valdovinos

Director
A. Pazos
Asistente
Edén Zayuri Ortiz M.

Diseño de Interiores
R. Eric Miramón R.

Cómic
R. H. Cristóbal

Clases de Dibujo
José Luis Belmont
Razvan
R. H. Cristóbal
Nastienka
Zayuri Kyoto

Colaboradores
Kalid
Uriel Y. Guío Jiménez

Portada
Razvan

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla



Directorio
Editorial

Juan Antonio
Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores Valdovinos
Dirección Administrativa

Adriana Villalobos
Dirección de Operaciones

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación



Servicios

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca 1323-0100
ext. 111 Y 112

SUSCRIPCIONES
01-800-288-30-10

Son las expresiones lo que complementan nuestro vocabulario, verbal y físico, y sin duda todos reconocemos esas muecas que hace la gente, para expresar sus enojos y alegrías.

Identificamos sin dudar los rostros de familiares y amigos, así como de nuestra pareja, en la que encontraremos un gesto en especial que nos derrita, una mirada o una sonrisa, son nuestra carta de presentación. Así que, amigos lectores, no duden en regalar una sonrisa, porque ella les abrirá las puertas del éxito y la felicidad...

Pero ya mucho bla bla, mejor vamos a dibujar.

ÍNDICE

DIBUJANDO HENTAI No. 5 Publicación Mensual Agosto 2008. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón #156 Col. Santa María la Ribera, México D.F. C. P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA No. 04-2001-082014103600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 11060 CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. No. 1/432"99"/14757 No. 7705. No. IMPI 696649 DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87. México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS por PUBLICACIONES CITEM, S.A. DE C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoyahualco Tlalnepantla, Edo de Méx. C.P. 54080 Tel. 5238-0200 Impresa en: Editorial Esfuerzo, calle Esfuerzo #16-A, Naucalpan de Juárez, Edo. de México.

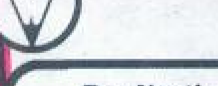
WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM



EXPRESIONES FACIALES

Es el rostro humano la principal fuente de comunicación. Aun sin una palabra podemos leer en él una infinidad de emociones; miradas, gestos y muecas forman parte del repertorio del lenguaje facial. En el arte del cómic es importante que el dibujante pueda plasmar esas expresiones, haciendo uso de sólo unas cuantas líneas sin necesidad de mostrar toda la gama de movimientos que tiene una cara común.

Pero en el hentai una simple expresión lo dice todo; en sí toda la imagen forma un conjunto complejo, en el que participan muchos elementos, como la posición del cuerpo, la tensión en las manos o la rigidez de los hombros. Pero nos enfocaremos principalmente en el rostro que es donde se encuentran toda una gama de señales, que sin querer nuestro cerebro logra captar e identificar.



EXPRESIONES

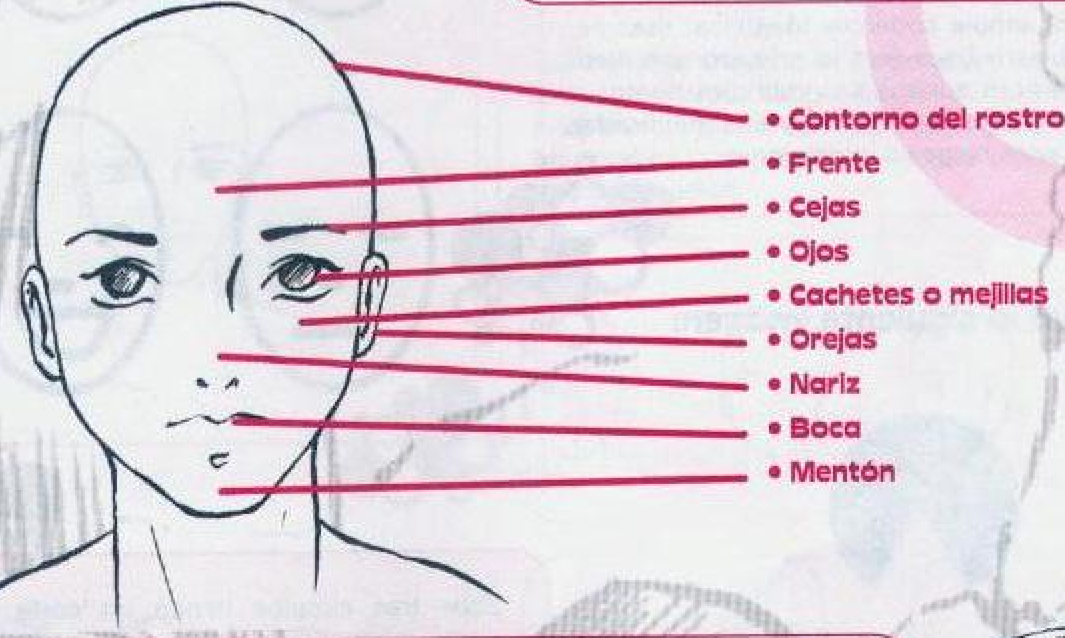
Por Nastienka



Una estructura conocida

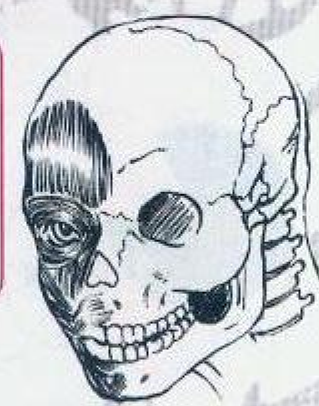
Si el rostro tiene una forma o estructura definida, en la que no importa la raza, ni el lenguaje, identificamos sus partes perfectamente con sólo una mirada.

Un rostro común lo identificamos en su totalidad por:



Todo esto compone un rostro, femenino o masculino. Son rasgos que no se pueden dejar de ver, porque el rostro es la carta de presentación de cada individuo.

La forma del mismo se encuentra relacionada a la forma del cráneo y la musculatura que se encuentra debajo de la piel (todo eso se verá en la clase de anatomía de este número "Estructura del rostro").







Todo en un conjunto se mueve, a esto lo conocemos como "expresión facial", que podemos identificar por la forma en que se mueven los músculos del rostro. Por lo regular estas señales se refuerzan con las expresiones verbales y corporales, pero en el cómic o manga muchas de las expresiones corporales se limitan a algunos movimientos, y obviamente las expresiones verbales son escritas, para eso hacemos uso de los globos de diálogo o "fumettis", así como de las onomatopeyas (checa la *Guía de Dibujo Hentai* de este número).

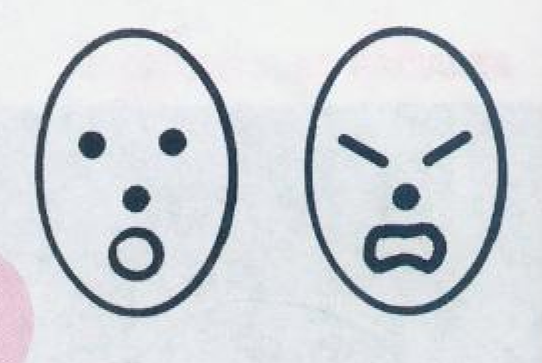


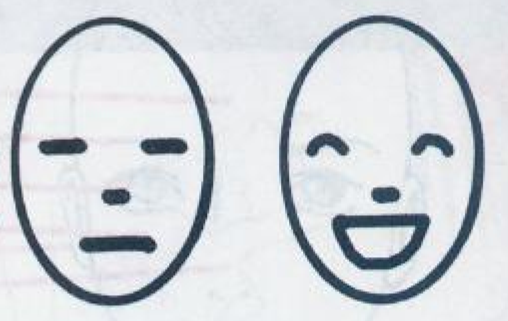


JUEGOS DE LA MENTE

Cada rostro es único, con sus propias características, pero aun así tiene cosas familiares a otros rostros. En él vemos reflejado la alegría, el odio, la tristeza, emociones que nos aquejan en general.

Aun en una figura simple podemos identificar esas características. Ojos-nariz-boca será lo primero que identificará nuestro cerebro aunque sean simples puntos o rayas dentro de un óvalo. Aun en imágenes simplificadas podemos notar ciertos rasgos o expresiones.

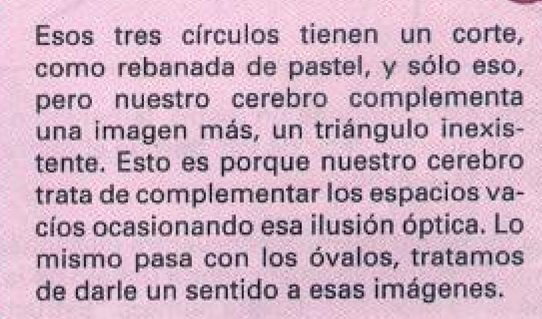




Observa la siguiente imagen:







Esos tres círculos tienen un corte, como rebanada de pastel, y sólo eso, pero nuestro cerebro complementa una imagen más, un triángulo inexistente. Esto es porque nuestro cerebro trata de complementar los espacios vacíos ocasionando esa ilusión óptica. Lo mismo pasa con los óvalos, tratamos de darle un sentido a esas imágenes.

Independientemente del tipo de rostros, todos usamos las expresiones, pero si tomamos en cuenta la cantidad de músculos que contiene nuestra cara, ésta se deformaría al momento de dibujarla. El rostro contiene muchas líneas, pero el dibujante las puede simplificar sin perder la expresión de ese rostro.







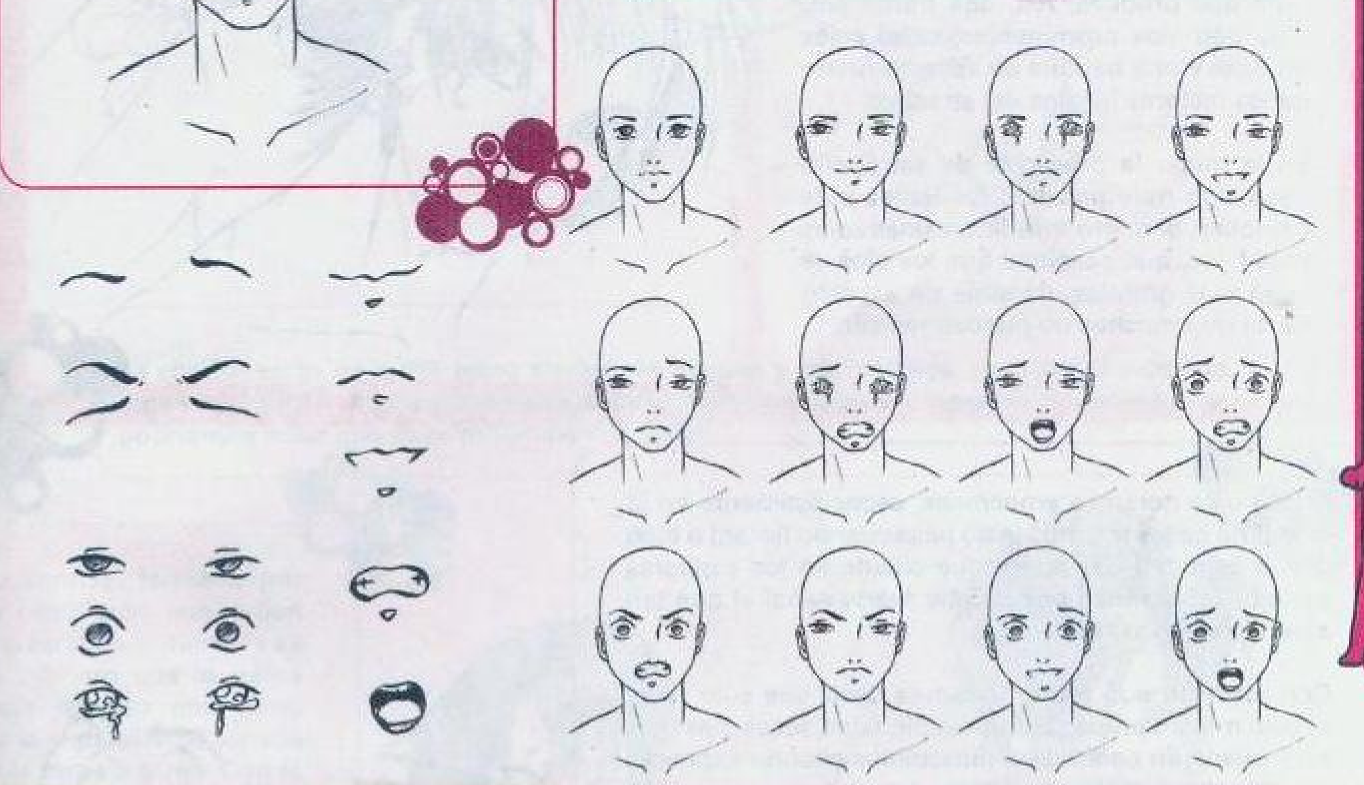
EL LENGUAJE DEL ROSTRO

Localizaremos dos zonas esenciales en el rostro que son las que nos dan las principales señales comunicativas:

Ojos-cejas   Boca-nariz

Aunque los ojos por sí mismos tienen una gran gama de expresiones, con las cejas se logra una mayor expresión facial.

Las cejas se encuentran en un grupo muscular que hace que puedan subir o bajar. Así es como con un simple movimiento de cejas logramos notar un cambio total en la expresión de la cara y percibir algún tipo de emoción.







Así, en el estilo manga se simplificarían ciertos tipos de expresiones. Haciendo uso del mínimo de líneas, podemos observar perfectamente bien cada una de las expresiones de la otra página.

¿POR QUÉ UN ROSTRO NOS RESULTA ATRACTIVO?

Sin duda has notado que algunos rostros masculinos o femeninos nos resultan más atractivos que otros; tienen un algo que nos resulta irresistible. La razón de esto es que ciertos rostros son muy simétricos; la distribución de ojos-boca-nariz son perfectos o casi perfectos.

En el hombre la estructura del rostro está determinada por la cantidad de testosterona que produce. Así, una frente amplia, pómulos prominentes, unas cejas gruesas y una barbilla de aspecto fuerte da los factores ideales del atractivo.

En la mujer la presencia de estrógeno hace algo muy peculiar: los labios más carnosos, el rostro más fino y unas cejas más finas, que ocasiona que los ojos se vean más grandes, dándole un aspecto dulce que muchos no pueden resistir.

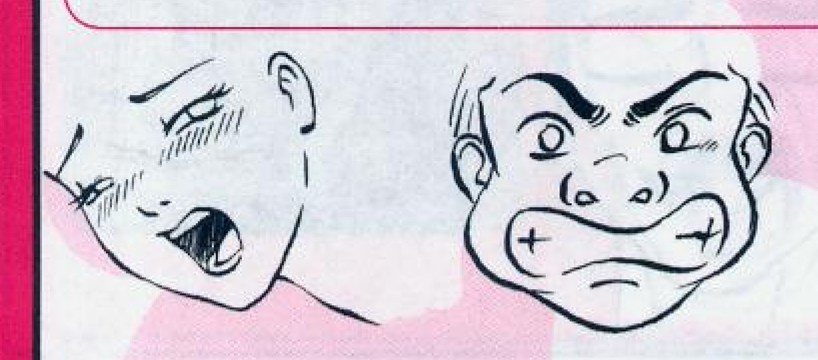


En los ojos notamos emociones, específicamente en lo cristalino de los mismos (esto pasa cuando lloran) o bien por la cantidad de sangre que circula en los capilares del ojo; así también nos da una fuerte señal el qué tan abiertos están los ojos.

Con respecto a la nariz, podemos decir que sólo tiene pocos movimientos, como ampliar las fosas nasales, muy usado en personajes masculinos cuando expresan una ira incontenible y temible.

Y la boca, que en el hentai suele ser pequeña y sensual, muestra sonrisas coquetas y seductoras para el lector, o bien, ayuda a acentuar las escenas más eróticas al mostrarse abierta como emitiendo un gemido; o bien apretando los dientes, tratando de contener un alarido de placer.









La combinación de todos estos elementos ayudan a expresarnos, pero por sí solos no dicen mucho; sin embargo, en conjunto forman un lenguaje de gestos o muecas, que podríamos decir que es primitivo pero práctico.

La sonrisa, formada por la boca ante una orden del cerebro, a menudo es lo primero que la gente nota cuando nos mira. Es la expresión facial que más atrae a otros. Con la ayuda de los dientes, que brindan el sostén estructural para los músculos faciales, la boca también participa cuando fruncimos el ceño y al manifestar muchas otras expresiones faciales.

Así, en el estilo manga se simplificarían ciertos tipos de expresiones. Haciendo uso del mínimo de líneas podemos observar perfectamente bien cada una de las expresiones de la otra página.



Esta posición seguramente a muchos amigos lectores les ha de gustar. Es muy simple de hacer y el goce de la pareja es mutuo y total.

Él recostado boca arriba, sólo espera a que la chica se pose sobre si y comience a bajar mientras la penetra. Ella llevará el control completo de la posición, pero él puede ayudarle o marcarle el ritmo sosteniéndola de la cadera y moviéndola, de adelante a atrás, o bien subiendo y bajando sobre él.

El estimulo en él es completo, pero en ella puede ser mucho mayor, ya que se logra un contacto total por la penetración, además de estimular el clitoris de ella ocasionado por el roce del pubis.

Como dibujante podrás explotar al máximo esta posición, ya que la figura femenina queda completamente expuesta durante el coito.

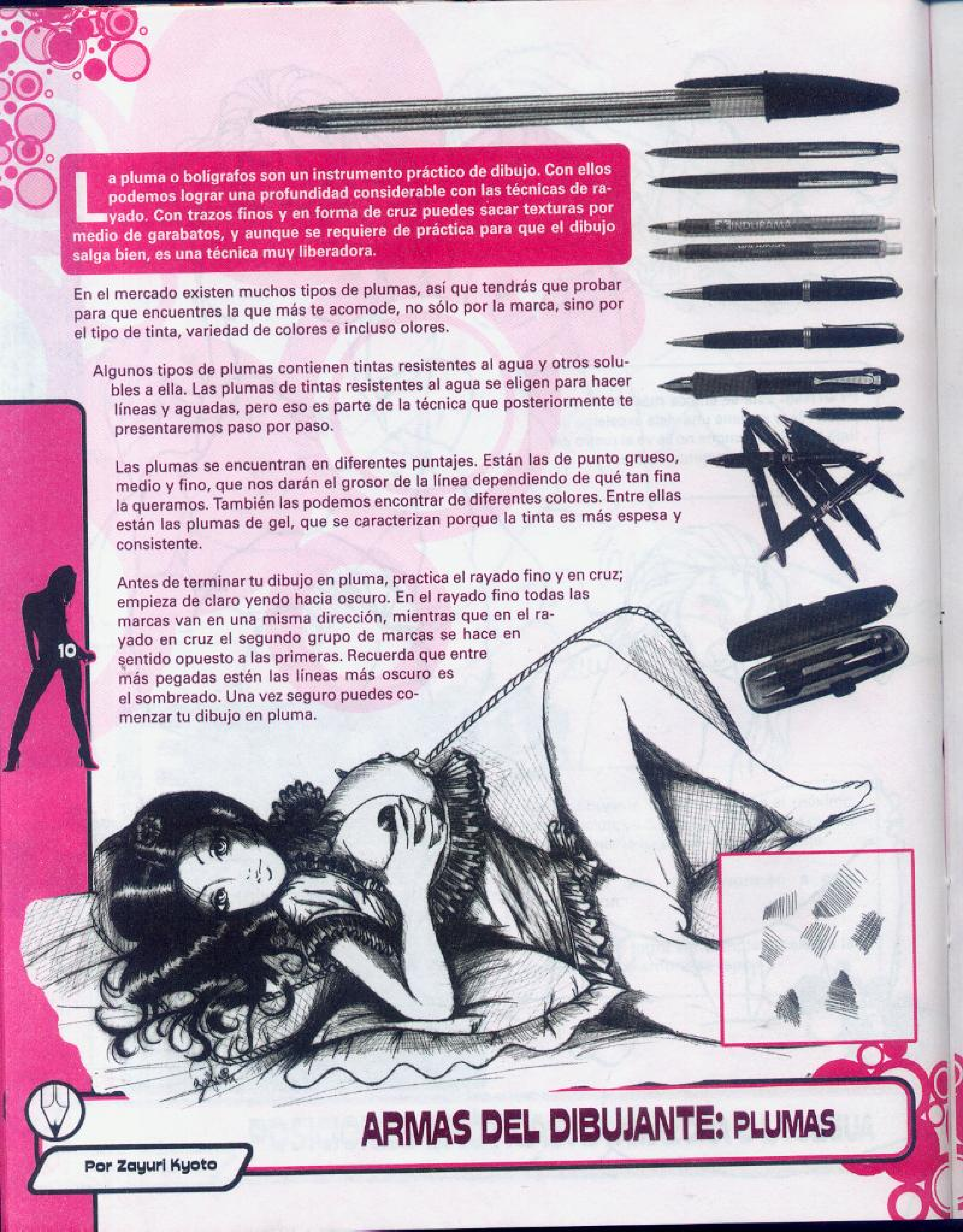
Las tomas que más favorecen a esta posición son:

Lateral: Se logra ver completamente a la pareja, sin que ambos se tapen.

POSICIONES ERÓTICAS: LA AMAZONA O LA YEGUA

Por Nastienka


Frontal: Ésta se enfoca más en el cuerpo de ella, y se tiene una vista excelente de toda la acción. Aunque no se ve el rostro de él, el de ella es claramente visible.
Posterior: Aunque en esta toma o vista ambos rostros de los amantes no se logran ver, muchos dibujantes optan por hacer que ella mire hacia atrás, pero creo que esto se compensa por el hecho de que se logra ver toda el área de los genitales.
9



La pluma o bolígrafos son un instrumento práctico de dibujo. Con ellos podemos lograr una profundidad considerable con las técnicas de rayado. Con trazos finos y en forma de cruz puedes sacar texturas por medio de garabatos, y aunque se requiere de práctica para que el dibujo salga bien, es una técnica muy liberadora.

En el mercado existen muchos tipos de plumas, así que tendrás que probar para que encuentres la que más te acomode, no sólo por la marca, sino por el tipo de tinta, variedad de colores e incluso olores.

Algunos tipos de plumas contienen tintas resistentes al agua y otros solubles a ella. Las plumas de tintas resistentes al agua se eligen para hacer líneas y aguadas, pero eso es parte de la técnica que posteriormente te presentaremos paso por paso.

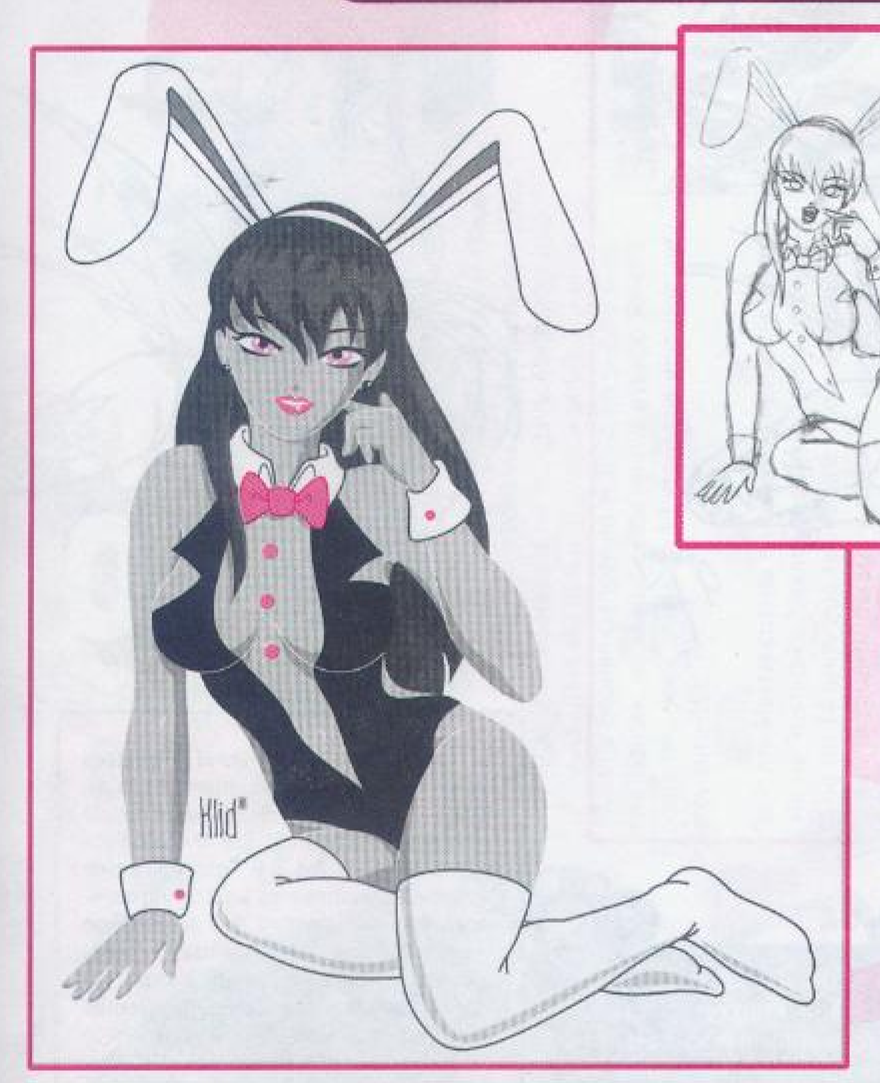
Las plumas se encuentran en diferentes puntajes. Están las de punto grueso, medio y fino, que nos darán el grosor de la línea dependiendo de qué tan fina la queramos. También las podemos encontrar de diferentes colores. Entre ellas están las plumas de gel, que se caracterizan porque la tinta es más espesa y consistente.

Antes de terminar tu dibujo en pluma, practica el rayado fino y en cruz; empieza de claro yendo hacia oscuro. En el rayado fino todas las marcas van en una misma dirección, mientras que en el rayado en cruz el segundo grupo de marcas se hace en sentido opuesto a las primeras. Recuerda que entre más pegadas estén las líneas más oscuro es el sombreado. Una vez seguro puedes comenzar tu dibujo en pluma.

ARMAS DEL DIBUJANTE: PLUMAS

Por Zayuri Kyoto

¡Hola, amigos de *Dibujando Hentai*!



Uno de mis mejores amigos es 100% hentai (hombres... jeje) y está remodelando su cueva (habitación, dormitorio, guarida), así que le dibujé una chica conejita bien Hugh Hefner. La digitalicé y la apliqué en una cenefa (dícese decoración tipo banda que se coloca en las paredes). La ventaja de esto es que puedes hacer el diseño que te guste con los temas de tu preferencia, y puedes manejar los colores para que combine con el resto de la decoración. ¡Haz la prueba!

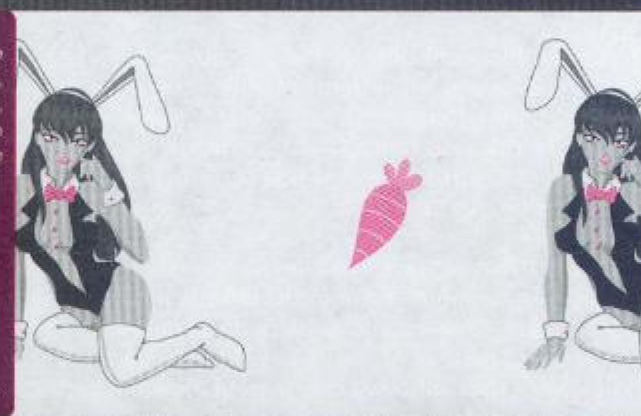
Atte: Kalid



¡Hentai Pervers!, envíenos qué es lo que hacen con sus dibujos, lo que sea, no importa si los usan como servilleta, denle valor a su trabajo, nos daría gusto saber qué hacen con sus obras de arte hentai, a la siguiente dirección:

Salvador Díaz Mirón
No. 158 Col. Santa
Ma. La Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 1323•0100

dbhentai@vanguardiaeditores.com



Y TÚ, ¿QUÉ LES HACES?

Por Kalid







12

Eduardo Yánez Rodríguez

Hola Eduardo, gracias por mandar tu dibujo, se ve bien pero aún te fallan algunas partes del cuerpo. Pero no te apures, son errores muy pequeños que fácilmente se pueden corregir. Esto no significa que tu dibujo sea malo, no, al contrario, se ve muy bien, pero como siempre digo cuando termino algún trabajo, "puede quedar mejor".

El principal problema lo noté en los hombros y la cadera. Según la posición que usaste, los hombros deben ir un poco más arriba, ya que estás haciendo un escorzo, pero hiciste esa sección como si estuviera la chica de frente. Por eso quedaron más abajo los hombros. Por este error los senos no caen con naturalidad, y uno queda más arriba que el otro.

Con la cadera tuviste el problema de hacerla como fuera de lugar, como si no tuviera cintura. Lo único es ubicarla un poco más cerca del torso, ya que parece como si fuera otro cuerpo. Sin perder la posición de la cadera se le dio más volumen, haciendo que los glúteos se noten más. Observa que se nota parte del derrie (la parte baja de la espalda y el inicio de los glúteos) haciéndola más sensual a la vista.

Si te gusta dibujar hentai y quieres saber qué nivel tienes, manda tus dibujos y te lo haremos saber. En esta sección revisaremos los trabajos de ustedes, lectores, y corregiremos errores específicos de anatomía, composición, perspectiva y/o técnica de representación. Sólo manda el trabajo que quieras que nuestros expertos revisen a cualquier de las siguientes direcciones: Revista *Dibujando Hentai* Salvador Díaz Mirón No. 156 Col. Santa María La Ribera Del. Cuauhtémoc, C.P. 06400, México D. F. dbhentai@vanguardiaeditores.com. Y nuestro equipo trabajará para darte los consejos adecuados para mejorar tu técnica. No olvides mandar junto con tus dibujos todos tus datos, incluyendo nombre, teléfono y correo electrónico. Así que ¡A dibujar! Esperamos tu material y recuerda que no vale la pena crear si no hay un público que pueda apreciar tu trabajo.

Cuando mandes tus dibujos vía e-mail deben de cumplir estos requisitos: Formato .jpg de alta calidad Resolución de 72 dpi., ancho máximo de 900 pixeles, imagen a color en RGB, imagen en blanco y negro en grayscale.





ASU TSUBAKI
HE IS MY MASTER

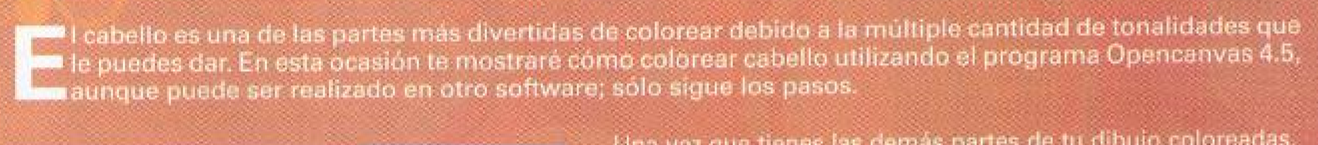
He is my Master (*Kore ga Watashi no Goshujin-sama*, lit. Él es mi amo) es un manga de **Mattsu** (guión) y **Asu Tsubaki** (dibujo) que fue publicado en el *Monthly Shonen Gangan* en el 2002. En el 2005 el estudio Gainax, en colaboración con el estudio SHAFT, produjo una serie anime de 12 episodios emitidos por la televisora BSi.

He is my Master cuenta en clave de humor la historia de Yoshitaka Nakabayashi, un joven millonario de 14 años que recibe una enorme herencia tras la muerte de sus padres en un accidente. Para realizar las tareas domésticas, Yoshitaka contrata a dos hermosas hermanas, Izumi y Mitsuki Sawatari, que harán volar la imaginación y las fantasías del protagonista, ya que es un fetichista de los uniformes...

Como pueden ver, este ecchi es muy bueno para checar tanto trazo como color, si lo vemos por el lado de aprender a dibujar hentai, también por qué no, analizar la historia, ¿qué no harías siendo millonario y rodeado de hermosas maids?

CLASES DE COLOR: CABELLO

Por Razvan



El cabello es una de las partes más divertidas de colorear debido a la múltiple cantidad de tonalidades que le puedes dar. En esta ocasión te mostraré cómo colorear cabello utilizando el programa Opencanvas 4.5, aunque puede ser realizado en otro software; sólo sigue los pasos.

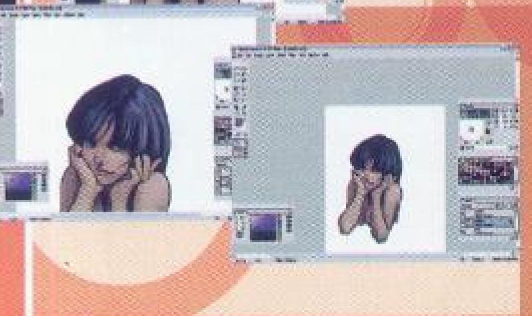
Una vez que tienes las demás partes de tu dibujo coloreadas, es útil tener el cabello en un *layer* separado. Una vez hecho esto crea un *layer* encima del de la piel y del *lineart* del cuerpo, y aplica el color base del cabello.

Es recomendable comenzar por un tono cercano al negro. Esto es no sólo en tonos oscuros de cabello, sino también en los más claros de rubio, e inclusive blanco. Es bueno comenzar por un tono oscuro e ir añadiendo luces, de esta forma le darás un mayor volumen al cabello.

Una vez aplicado el color base, comienza añadiendo franjas de color para separar los grupos de cabello y darle una forma general. Utiliza para esto un pincel de bordes duros, sin aplicar mucha presión.

Continúa definiendo los grupos de cabello. Para separar las mechas usa un pincel con bordes suaves, para lograr texturas interesantes, y sigue usando colores cada vez más claros.

Piensa en el lugar donde se encuentra la fuente de luz, y usando un pincel de bordes difusos haz indicaciones de los sitios en donde ésta golpea directamente la superficie del cabello. Sigue usando colores cada vez más claros, pero recuerda no cubrir por completo los que tenías originalmente.



Continúa separando las mechas de cabello con un pincel de bordes duros, y sigue detallando hasta obtener el resultado deseado. Recuerda, el cabello no tiene una forma definida, ya que ésta depende no sólo del corte, sino también de elementos como la gravedad, el viento, etcétera. Observa fotografías y cabello real para que comprendas su movimiento.

Por último, añade cabellos sueltos en varios lugares para darle más naturalidad al cabello, y continúa trabajando las partes que creas necesarias respetando la fuente de luz.

Con esto damos por terminado el tutorial, espero que te haya sido de ayuda.... y no olvides practicar. Como recomendación, es útil trabajar un archivo grande para lograr un buen nivel de detalle en el cabello, así como hacer los pasos en *layers* separados por si deseas corregir algo; después puedes unirlos para ahorrar espacio y hacer menos pesado el archivo. Observa, practica y no te rindas. ¡Hasta la próxima!

Mucama

¿Quién no ha tenido una fantasía con la caliente muchacha que ayuda en los quehaceres domésticos?

Este tipo de personajes suelen ser los más abusados sexualmente en el hentai, por su condición de servicio, el cual es por lo general muy leal. Son personajes muy recurrentes en las historias hentai. Esta imagen es muy popular entre los seguidores de este género, en animes, mangas o simplemente en el uso de ilustraciones. También muchos artistas gustan de vestir a personajes de distintas series con este tipo de atuendos.



Las maids son la carne de cañón preferida en muchos animes eróticos. Son memorables los desayunos calientes llevados hasta la cama del "patrón" mientras lucen un pequeño y ajustado traje de sirvienta, o también es grato sorprender a tu mucama por detrás mientras limpia alguna estantería, y qué mejor cuando está de rodillas fregando el piso.

No se te olvide que las maids por lo general portan braguitas muy coquetas blancas, aunque eso puede variar dependiendo del estilo que se te ocurra utilizar.

Los colores que usualmente son usados van de los rosas a los azules, además del clásico blanco con negro; casi nunca son rojos y quienes llevan por lo general este color son las meseras.

Este tipo de chica hará todo por complacer a su patrón, desde limpiarle el miembro con la boca después de masturbarle, hasta ayudarle a hacer ejercicio posándose debajo de él para que haga lagartijas.

Sus expresiones son sumisas por excelencia y se sonrojan fácilmente. Existe algo de injusticia con estos personajes, pues su condición de "necesidad" en la que se encuentran les obliga a aceptar las perversiones de quien más bien parece su amo.

Lo mejor para el diseño de su cabello es usar trenzas o coletas, esto las hace verse aún más sumisas y femeninas, aunque con cabello corto se ven muy bien.

Ya tienes el tip, si quieres meter en tus historias este tipo de personajes lo más importante es diseñarles un bonito y coqueto atuendo.

Por R. H. Cristóbal



TRES DIMENSIONES DE PLACER: EXPRESIONES

Por JOSÉ LUIS BELMONT

Las expresiones son algo siempre importante cuando se trabaja con modelos de características humanas o semi-humanas al construir una escena. Representar emociones ayudados por los rostros en nuestros modelos es fundamental para dar siempre ese toque de vida necesario en la composición de nuestros renders.

Casi todos los personajes que podemos hallar disponibles para su descarga gratuita en la Internet están desprovistos de estas opciones, y si las tienen son mínimas, pues se limitan a lo más básico como cerrar los ojos, moverlos de izquierda a derecha y abrir de forma bastante burda partes como la boca.

Esto tiene que ver justamente con su construcción, la cual carece de estos "diales" desde su modelado inicial en algún programa.

Por suerte para nosotros existen muchos artistas independientes con los conocimientos necesarios que se dan a la tarea de construir un buena variedad de modificaciones, compatibles con figuras populares entre la comunidad 3D para que sean comerciales (para su venta en un sitio) o de libre distribución. Contando extras incluso para algunas figuras que por una situación u otra se han sacado de circulación, lamentablemente, y que sólo unas cuantas personas alcanzaron a conseguir y respaldar.

De aquellas figuras usadas como base por la mayoría, destacan las creadas en sitios como Daz3D, Michael y David en el caso de los modelos masculinos, o Victoria (en sus versiones de la 1 a la 3), Miki y Aiko 3, las cuales se pueden encontrar disponibles gratuitamente para probarlas. Aunque justamente por ser sólo modelos de promoción no incluyen todo el ramillete de opciones en morphs que nos gustaría.



Todas éstas cuentan con un enorme número de diales instalables, que se pueden obtener mediante su compra y con los cuales se logra casi cualquier gesto en un rostro.

De hecho suelen ser tantos que vienen divididos por secciones específicas, así nos es posible aplicar uno por uno o todos juntos según lo creamos necesario.



AIKO 3

Por lo regular todos los diales se instalan default en la misma sección junto con los morphs, ya que la forma en que se aplican a la figura utiliza el mismo sistema. De esta manera es más fácil su localización.

Las opciones de los modelos aparecen así, sin diales para realizar cambios en la cara o en muchas partes del cuerpo si se trata de morphs.

Una vez instalados en nuestro folder de Runtime (si el proceso es manual, revisa las clases anteriores donde te decimos cómo hacerlo. Aunque en su mayoría esto tipo de extras vienen ya con un instalador al que sólo debes decirle dónde está el fólder Runtime de poser), lee un modelo compatible y aplica el dial deseado; selecciona cualquier otra parte de la figura y después regresa a donde estabas para que aparezca en la ventana antes vacía.

Ésta se llenará dependiendo del número añadido y tomarán su lugar solos en la lista.

Al utilizar figuras en 3D nos damos cuenta de que éstas suelen ser mucho más inexpresivas si se trata de personas. Esto es más notorio en las imágenes creadas por varios artistas que utilizan poser. Si es que carecen de los diales necesarios, sus personajes simplemente permanecen en total seriedad el 90% de las veces.

Mira bien estos ejemplos...



Una expresión bien definida junto con una pose acorde hace más que evidente el estado de ánimo en nuestra modelo; alegría, enojo u ensoñación son fáciles de adivinar.

Si nuestra intención es en particular aplicar esto a imágenes del tipo hentai, entonces es aún más necesario dominar a un buen grado todas las opciones, o las más básicas, debido a la complejidad que los rostros pueden alcanzar durante las escenas candentes.



Sólo hace falta experimentar y jugar con las opciones que te dan los diales para conseguir buenos resultados, sobre todo con caracteres cuya estructura está hecha para asemejar a dibujos del "tipo manga" que tanto nos gusta.

Fíjate bien cómo la situación en las siguientes imágenes es por sí misma perfectamente entendible, pues nos dice qué es lo que está sucediendo aun sin diálogos. Sin embargo, son las expresiones de nuestra modelo las que enfatizan las diferentes emociones por las que ella pasa en cada cuadro.

Podemos sacarle más partido al énfasis de los rostros con enormes ojos y facciones finas pero agradables, justo como lo hacen en el anime japonés.

Por lo pronto nosotros dejamos a nuestra asistente virtual gozando de su trabajo (¿su rostro lo dice todo, no creen?). Entretanto no olvides ensayar basándote en fotos o imágenes, con algo de tiempo, y practica, seguro obtendrás resultados increíbles.



REIKO HINOMOTO

Reiko fue criada y entrenada por su madre, una legendaria peleadora llamada (Kamikaze Rose) en el arte de la lucha libre desde niña. Perdió con su hermana una pelea muy importante y a los 18 años buscó venganza.

Personalidad: Reiko es una chica que le encanta competir, ella respeta a sus oponentes y el legado de su madre, a la cual le reza antes de cada pelea.

Bueno, en esta edición de *Dibujando Hentai* me complace en presentarles a Reiko Hinomoto, una flamante corredora de autos, en el juego *Ridge Racer*, y que ahora nos impresiona con ese traje corto y en color rojo en *WWX: Rumble Roses* para PS2 en el 2004, y *Rumble Roses XX* en Xbox 360 en el 2006, un juego de peleas al estilo de la lucha libre, obviamente porque es de los creadores de *WWE: Smackdown vs Raw* pero sin monos sudando; sin embargo, en este juego hay exuberantes chicas y una de ellas es Reiko, una mujer joven, pero muuuy atractiva que a la Octagon se avienta sus mortales, urraca-ranas y demás arriesgadas maniobras.

En el juego que es hecho por Konami hacen notar las curvas de nuestra participante, y créanme, les gustará verla mover su cuerpo y que rebote un poco, hehehe.

REIKO HINOMOTO
País natal: Japón
Edad: 19
Fecha de nacimiento: Febrero 9
Estatura: 1.70 m
Peso: 60 kg
Busto: 86 cm
Cintura: 58 cm
Cadera: 83 cm
Comida favorita: Helado
Color favorito: Rojo
Especialidad: Angel Dive, Sunrise Suplex
Voces en inglés: Bianca Allen en Rumble Roses y Michelle Ruff en Rumble Roses XX

SIGUIENTE NÚMERO:
KOSMO DE XENOSAGA III

Por Aurak

Bien, para realizar un buen trabajo de fondos en tus páginas es necesario que tengas en cuenta tres planos:

- Primero
- Segundo
- Tercero





Primer plano: En este puedes meter gran cantidad de detalles. Es categórico que pongas ahí la acción más sobresaliente de tu viñeta; entre más detalles le pongas más cerca se verá del espectador.



Segundo plano: Aquí ya no se puede aplicar mucho detalle y se empiezan a simplificar las líneas. Aquí se ponen elementos que apoyen en la secuencia, sin ser éstos los protagonistas de la misma.



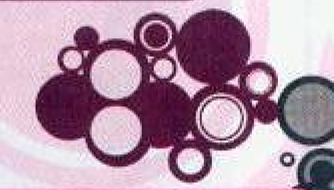
Tercer plano: En éste se usa el fondo, aunque éste mismo tiene dentro de sí los tres planos. Todo es cuestión de perspectivas.



Es de pésimo gusto ver una página repleta de una mala composición de personajes/fondo; muchos artistas amateur suelen atiborrar de viñetas sus páginas, sin sentido narrativo alguno, ocasionando que dé flojera mirar dicho manga. Lo recomendable es usar una viñeta grande en la que se ubique bien el lugar donde se lleva a cabo cierta acción.

Y si lo requiere, pueden ir algunos aspectos menores en otras viñetas, a manera de apoyo en la secuencia y movimiento de cámaras.

Existen muchos tipos de tomas, pero por el momento veremos estas tres que son básicas, además de ser las más sencillas de usar.









Así es, cual director de cine debes de tener en cuenta tus ángulos y tus tomas. Como ejercicio, y si no dispones de programas 3D que te puedan ayudar en este aspecto, puedes utilizar una cámara común y escenificar las escenas que quieres plasmar en tu manga. Esto puede ser un buen pretexto para poder tener relaciones sexuales con esa vecina sexy que tienes: "Vecina, ¿me ayuda con mi historieta?".

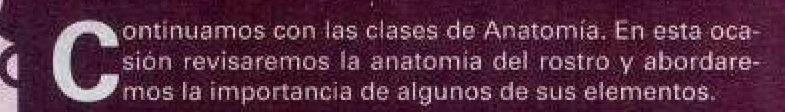
Existe otra opción si la vecina te mandó a freír espárragos. Puedes utilizar figuras de acción, de pvc o resina para posicionar a tus personajes, los encuadres y el fondo en tus viñetas, sólo necesitas mucha imaginación y la habilidad de dirigir la escena.

Pero nos estamos saliendo del tema, los fondos son al igual que otros elementos del manga una vértebra por demás importantísima, pues te ayuda a establecer en el lector tiempo y espacio. Puedes describirle con ellos la situación en la que se encuentran, el entorno y la época de la humanidad en la que los posicionas. Gracias a un buen fondo puedes lograr que tus lectores se compenetren aún más en tus historias.

Sólo recuerda las reglas de oro: No atiborres de detalles inútiles tus páginas, siempre utiliza referencias gráficas (fotos, video) y recuerda que en papel tú eres el amo y señor.

Banzai!!!





Continuamos con las clases de Anatomía. En esta ocasión revisaremos la anatomia del rostro y abordaremos la importancia de algunos de sus elementos.

Para comprender la estructura del rostro, es necesario conocer lo que se encuentra debajo de la piel, los músculos y los huesos, ya que éstos afectan directamente la forma que tiene el rostro.

La estructura ósea debajo del rostro, es decir, el cráneo, está formada por varios huesos. Estudiando la vista frontal y lateral del cráneo tendremos una buena comprensión del mismo. La parte del cráneo que más resalta en la estructura final del rostro son las cuencas oculares, el hueso nasal y los pómulos.



El cráneo proporciona en gran medida las formas básicas de la cabeza, y nos brinda una gran cantidad de referencias superficiales que nos auxiliarán en el dibujo del rostro.

Al cráneo se le debe en gran parte la forma de la cabeza. Esto ha de ser tomado muy en cuenta al valorar las proporciones de la misma considerada como conjunto.

Los ojos están alojados en dos cuencas óseas, llamadas cavidades orbitarias, que se sitúan en el plano frontal de la cara; los bordes de estos conos son fácilmente palpables, y resaltan en la estructura final del rostro.

La nariz está formada en parte de hueso, y en parte de cartílagos flexibles, cuya presencia permite la expansión de las fosas nasales.

El maxilar inferior es la única articulación movible del cráneo. Está situado delante de la oreja, justo donde se encuentras la apófisis. Detrás de esta articulación se encuentra un agujero, llamado Meato auditivo externo, que es el conducto que lleva al oído medio e interno.

ANATOMÍA: ROSTRO

Por RAZVAN

También es importante estudiar los músculos del rostro, ya que el constante movimiento de éstos origina las expresiones y las subsecuentes líneas de expresión, es decir, las que se forman a través del paso de los años (comúnmente llamadas arrugas). Es importante la comprensión de estos músculos para facilitar el dibujo del rostro.

Frontal

Temporal

Orbicular de los párpados

Cigomático mayor

Bucinador

Orbicular de los labios

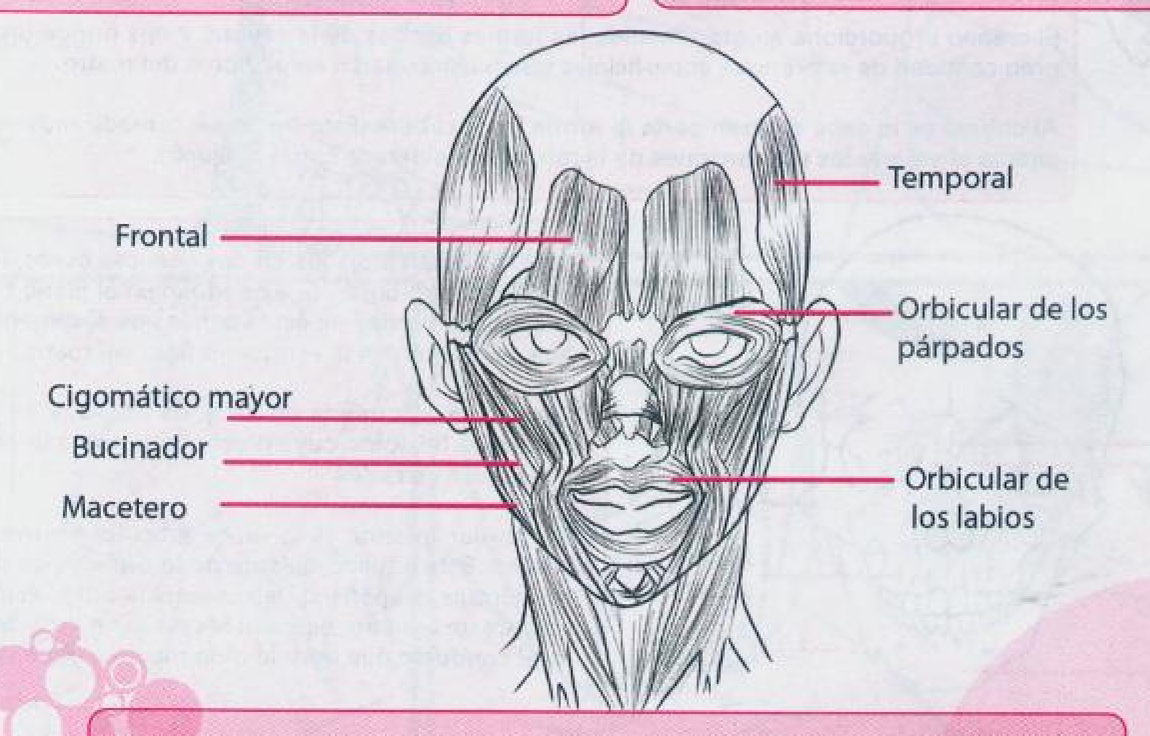
Macetero

Existen dos músculos principales en la cara que forman un círculo alrededor del ojo (orbicular de los párpados) y de la boca (orbicular de los labios); a estos músculos se les denomina esfinteres porque, al contraerse, cierran una abertura.

El músculo frontal cubre el hueso del mismo nombre. Al contraerse, la piel de la frente forma pliegues horizontales y las cejas se elevan.

El masetero es el potente músculo del maxilar inferior, que al contraerse, lo comprime firmemente contra el maxilar inferior; actúa en la masticación. Por la parte superior se une al borde inferior del arco cigomático por medio de un tendón.

Los cigomáticos mayor y menor se originan en el hueso malar (el hueso de la mejilla), y son los responsables de elevar y tirar de la comisura de los labios hacia fuera, por lo que se les denomina músculos de la sonrisa.



Una vez conociendo los elementos subyacentes del rostro, pasemos a otros elementos del mismo, que son de capital importancia en la definición de lo distintivo de un personaje, por lo que es muy relevante prestarles mucha atención, me refiero a los ojos y los labios.

Los ojos y los labios son los elementos más expresivos del rostro, como a continuación te muestro. Incluso, el mismo rostro puede cambiar completamente la personalidad del personaje, al modificar únicamente estos dos elementos.

¿Cuántas veces no nos sentimos atraídos hacia una mirada sensual o una sonrisa provocativa?

Una simple inclinación en los párpados da una apariencia seductora a los ojos, así como con una breve curva en los labios nos da una invitación a probarlos.

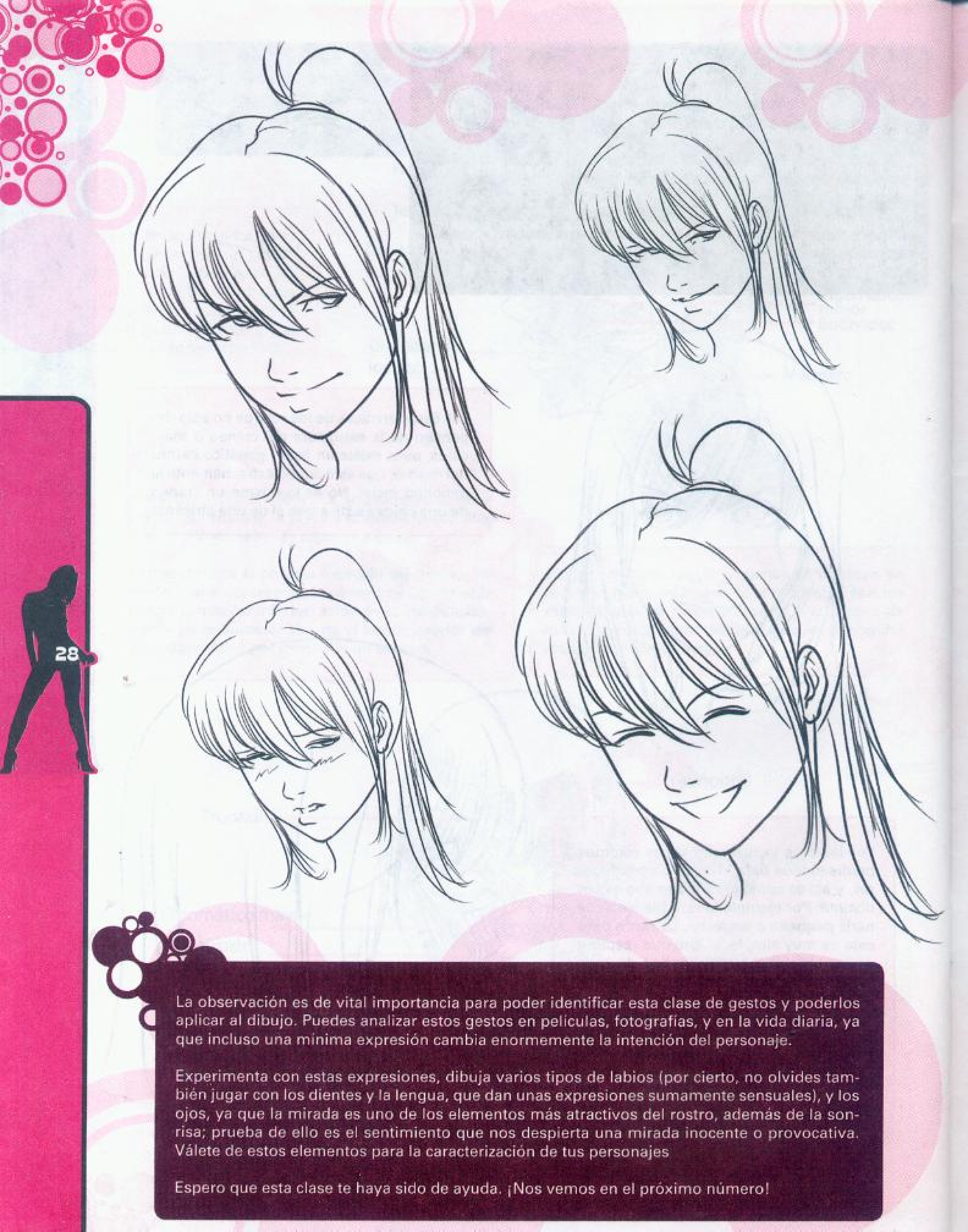




Las características de los rostros no sólo dependen de la estructura del cráneo o músculos, pues existe un factor genético dentro del mismo, que está ligado estrechamente al genotipo racial. No es lo mismo un cráneo de una chica asiática que el de una africana.



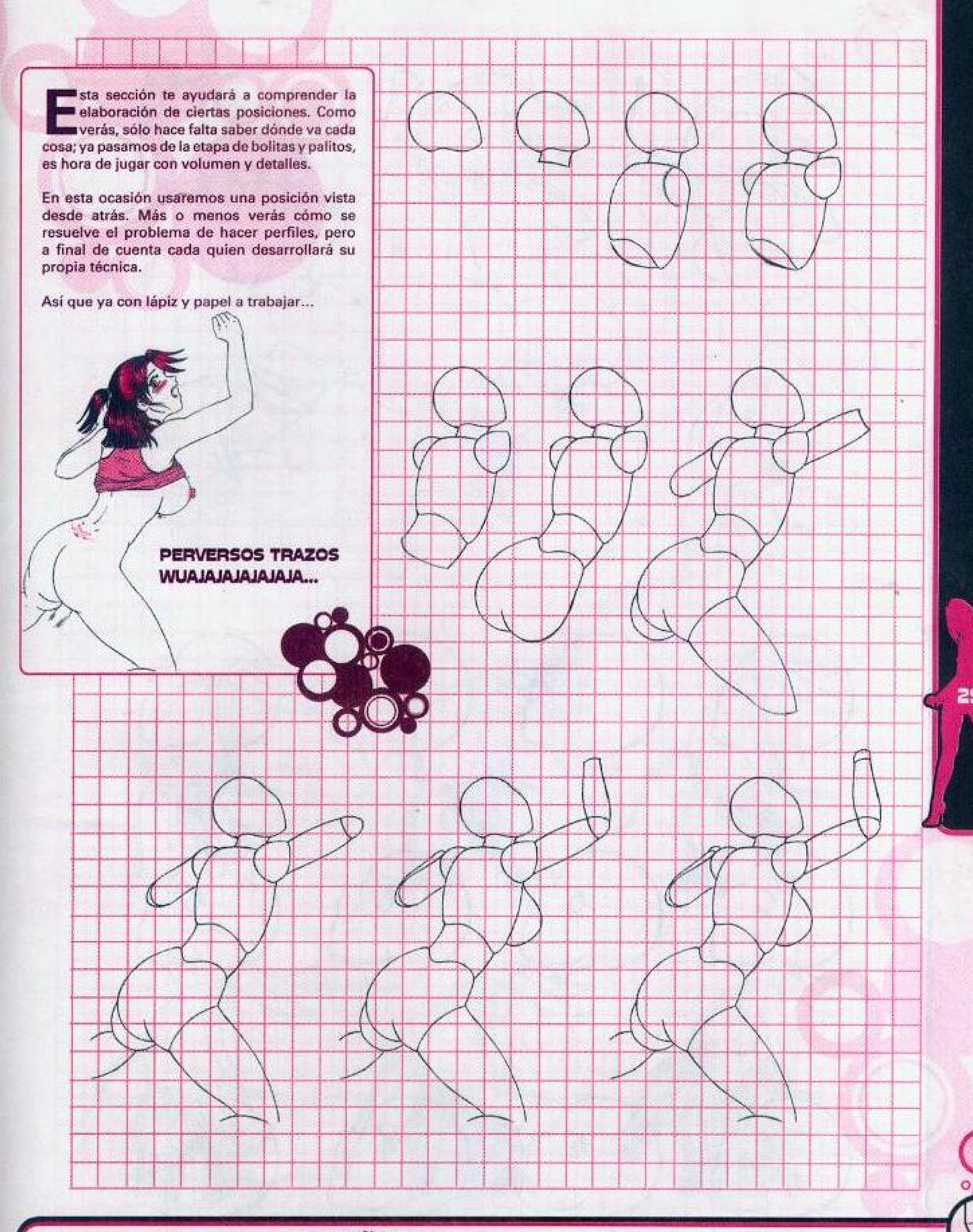
Por factores incluso climáticos estamos prediseñados para vivir en ciertos lugares, y así es como la raza humana es tan distinta. Por ejemplo la raza blanca tiene nariz pequeña o estrecha. La razón para esto es muy simple, el aire que respiran es muy frío, y al tener este tipo de nariz el aire se calienta antes de llegar a los pulmones; por el contrario, un individuo de raza negra no sólo suele ser en ocasiones muy delgado. La forma de su nariz es más amplia, ya que el aire que se respira es más caliente, y esto permite que se refresque antes de llegar a los pulmones.



La observación es de vital importancia para poder identificar esta clase de gestos y poderlos aplicar al dibujo. Puedes analizar estos gestos en películas, fotografías, y en la vida diaria, ya que incluso una mínima expresión cambia enormemente la intención del personaje.

Experimenta con estas expresiones, dibuja varios tipos de labios (por cierto, no olvides también jugar con los dientes y la lengua, que dan unas expresiones sumamente sensuales), y los ojos, ya que la mirada es uno de los elementos más atractivos del rostro, además de la sonrisa; prueba de ello es el sentimiento que nos despierta una mirada inocente o provocativa. Válete de estos elementos para la caracterización de tus personajes

Espero que esta clase te haya sido de ayuda. ¡Nos vemos en el próximo número!



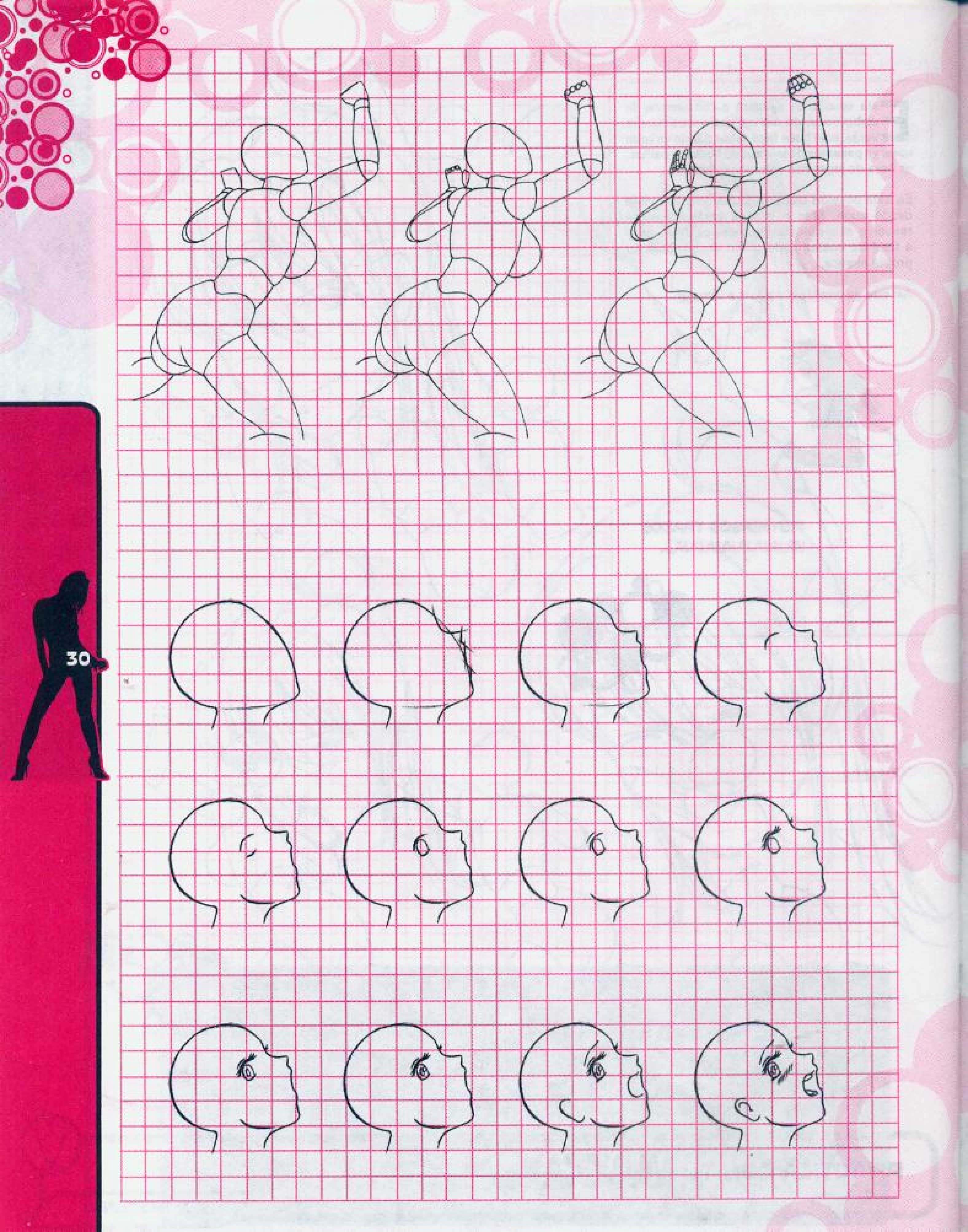
Esta sección te ayudará a comprender la elaboración de ciertas posiciones. Como verás, sólo hace falta saber dónde va cada cosa; ya pasamos de la etapa de bolitas y palitos, es hora de jugar con volumen y detalles.

En esta ocasión usaremos una posición vista desde atrás. Más o menos verás cómo se resuelve el problema de hacer perfiles, pero a final de cuenta cada quien desarrollará su propia técnica.

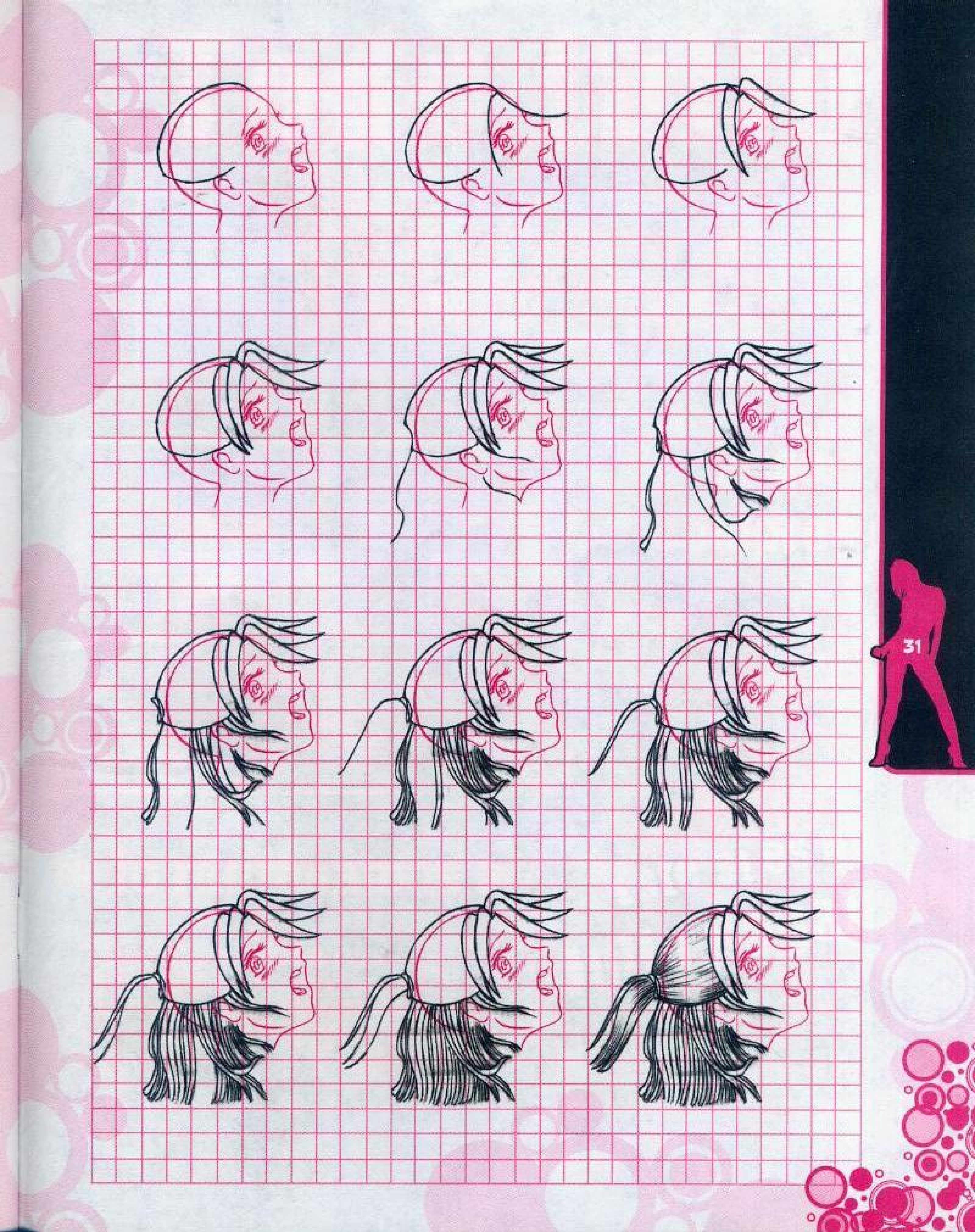
Así que ya con lápiz y papel a trabajar...

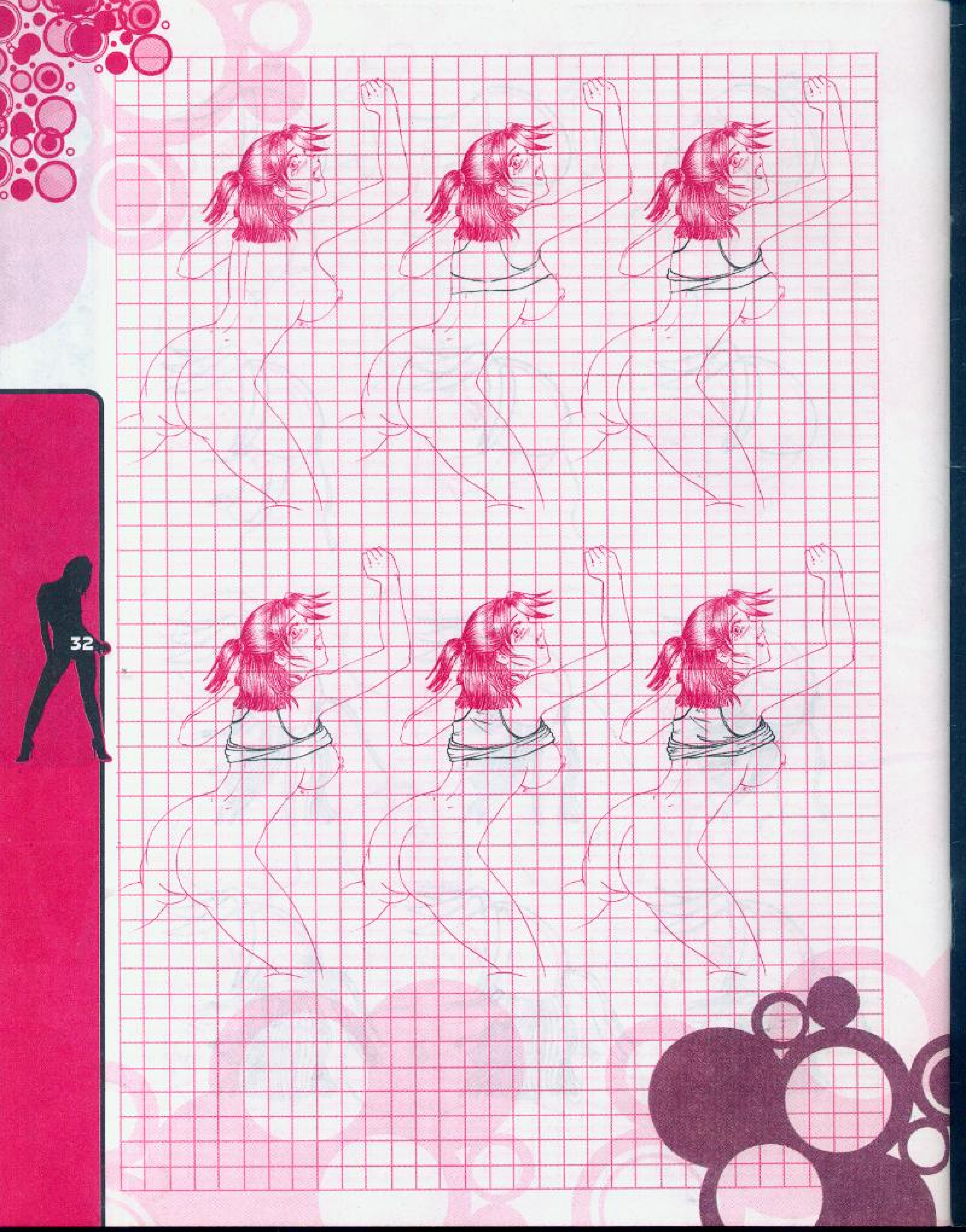
PRACTICA CON TU MUÑECA

Por NASTIENKA



30





¡NO COMPRES ESTA REVISTA!

SI ERES MENOR DE EDAD O SI EL GÉNERO DE PUBLICACIONES ERÓTICAS VA EN CONTRA DE TUS PRINCIPIOS.



AMIGO VOCEADOR:

ESTA REVISTA ES EXCLUSIVAMENTE PARA MAYORES DE EDAD. DE LA MANERA MÁS ATENTA SE TE INVITA, SUPLICA Y EXIGE QUE NO LA EXHIBAS NI VENDAS A MENORES DE EDAD.
RECUERDA QUE CONSTITUYE UN DELITO.

AMIGO LECTOR

¡CUIDADO! LA REVISTA QUE TIENES EN TUS MANOS POSEE IMÁGENES Y TEXTOS TANTO DE POSES COMO DE ACTOS SEXUALES. SI ESTE TIPO DE INFORMACIÓN VA EN CONTRA DE TU CRITERIO Y PRINCIPIOS MORALES, POR FAVOR, NO LA COMPRES.

ESTA REVISTA DEBE ESTAR EMBOLSADA AL MOMENTO DE SER ADQUIRIDA, DE LO CONTRARIO, POR FAVOR, REGRÉSALA A TU DISTRIBUIDOR.

TÚ TIENES LA LIBERTAD DE COMPRAR O NO ESTA REVISTA.